



mirzabuilds

ÜCRETSİZ KURULUM REHBERİ

TRIPO

8 SAYFA · KURULUMUN TAMAMI

Oyuna hazır 3D karakter

Bir görselden başlayıp rigli, yürüyen bir karaktere çıkıyorsun. Hepsini tarayıcıda, Blender açmadan.

Videodaki kurulumun tamamı burada: hangi ekranda ne seçiyorsun, hangi promptu yazıyorsun. Karakter, yanına iki parça, UV, iskelet ve yürüme animasyonu. Promptları olduğu gibi kullanabilirsin, köşeli parantezleri kendi fikrinle değiştirmen yeterli.

Kimin için

Kendi oyununu yapan, bir ekibe asset hazırlayan veya 3D'ye yeni girmiş herkes.

Ne değil

AAA kalitesinde karakter değil. Prototip, mobil oyun ve stilize projeler için yeterli.

ADIM 1

Karakter görseli

Modelin kalitesi görselle başlıyor. Tripo'nun Image bölümünde şablonlardan **T Pose'u** seç. Kollar iki yana açık olunca sonraki adımların hepsi temiz çıkıyor.

KALIP

full body game character, [karakteri bir cümleyle anlat], [kıyafet ve iki belirgin detay], T pose, arms straight out to the sides, facing camera, symmetrical, neutral grey background, even lighting, no floor shadow, clean silhouette, stylized PBR look

VEİODAKİ ÖRNEK

stylized game character, young desert scavenger, short brown jacket over grey tunic, leather belt with pouches, wrapped forearms, worn boots, short dark hair, no cape, neutral grey background, even lighting, clean silhouette

- Karakteri **tek cümleyle** anlat, sonra iki belirgin detay ekle. Uzun prompt modeli bulanıklaştırıyor.
- Arka plan nötr gri kalsın. Renkli arka plan dokuya karışıyor.
- Dört varyant çıkıyor. Siluete bak, yüze değil. En okunaklı silüet en iyi modeli veriyor.

- Dramatik ışık, yerde gölge, hareketli poz isteme. Üçü de modele yapıyor.

- Pelerin, uzun saç, zincir gibi sarkan parçalar riskli. İlk denemende sade tut.

ADIM 2

3D'ye çevir

ADIM 1

Smart Mesh P2.0 seç

Model sekmesinde **Smart Mesh** tabına geç, AI Model olarak **P2.0** seç. Oyuna girecek modelde fark buradan geliyor.

ADIM 2

Topolojiyi Quad yap

Quad, dörtgen yüzey demek. Rig ve deformasyon dörtgende düzgün çalışıyor, üçgende bozuluyor.

ADIM 3

Polycount'u sınırla

25.000 quad altında tut. Mobil ve prototip için fazlasıyla yeterli, sahnede yormuyor.

ADIM 4

Wireframe'e bak

Üretim bitince kafes görünümünü aç. Kareler düzenli akıyorsa model sağlam. Eklem bölgelerinde karmaşa varsa görseli değiştirip tekrar üret.

DENEME HAKKI

Smart Mesh P2.0'in hesabında sınırlı ücretsiz hakkı var. Prova yapma, görselden emin olduktan sonra çalıştır.

ADIM 3

Yan parçalar

Karakter tek başına iş görmüyor. Yanına iki parça koyunca ortaya küçük bir set çıkıyor. Parçalarda da aynı yöntem geçerli, sadece prompt kısalıyor.

KALIP

single [nesne adı], game prop, [malzeme ve iki detay], three quarter view, centered, isolated on neutral grey background, even lighting, no floor shadow, clean silhouette, stylized PBR look, no text, no logo

ÖRNEK

single curved short sword, game prop, wrapped leather grip, chipped steel blade, three quarter view, centered, isolated on neutral grey background, even lighting, no floor shadow, clean silhouette, stylized PBR look, no text, no logo

- Parçaları karakterle **aynı stilde** tarif et. Biri gerçekçi biri stilize olursa sahnede yan yana durmuyorlar.

- Tek nesne iste. İki nesneyi aynı görselde üretirsen model ikisini birleştiriyor.

ADIM 4

UV ve iskelet

ADIM 1

Smart UV

Modelin yüzeyini düzeltirme işlemi. Dokunun doğru oturması için gerekiyor. Elle yapsan bir saat sürer, burada bir dakika. Çıkan kullanım oranı yüzde 70'in üstündeyse iyi.

ADIM 2

Rig

Rig sekmesinde iskelet şablonunu seç. İnsansı karakterde şablon doğrudan oturuyor. T Pose'a üretmenin asıl karşılığı burada çıkıyor.

RİG TUTMUYORSA

Kollar gövdeye yapışık veya elde parmak ayrımı yoksa iskelet şaşırıyor. Görseli T Pose'a daha yakın bir varyantla değiştirip modeli yeniden üret.

ADIM 5

Hareket

Text to Motion bölümünde hareketi yazıyla anlatıyorsun. Kısa ve tek iş olsun, cümleyi uzatınca animasyon dağılıyor.

VEİODAKİ HAREKET

the character walks forward at a calm pace, arms swinging naturally, looping walk cycle

DİĞER ÜÇ HAREKET

idle: the character stands still and breathes, slight weight shift, loop
koşu: the character runs forward, long stride, looping run cycle
saldırı: the character swings a weapon with the right arm, one hit

- Tek seferde tek hareket iste. "Yürüsün sonra dursun sonra saldırın" çalışmıyor.

- Döngü isteyeceksen **loop** kelimesini ekle, başı ve sonu birbirine bağlanıyor.

ADIM 6

Dışa aktar ve sahneye koy

- Formatı **GLB** seç. Unity, Unreal, Blender ve tarayıcı, hepsi açıyor. Animasyon da dosyanın içinde geliyor.

- Doku çözünürlüğü: paylaşım ve önizleme için 1k, asıl iş için 4k ya da 8k.

- Tripo'nun paylaşım linkini de al. Karşı taraf hiçbir şey indirmeden modeli tarayıcıda döndürüyor.

Sahneyi Astra ile kurduysan prompt kalıbı şu:

ASTRA SAHNE PROMPTU

Tek dosyalık bir HTML sahnesi yaz. three.js kullan, CDN'den yükle. Yanında üç GLB dosyası olacak: [karakter].glb (içinde yürüme animasyonu var, yerinde yürüyor), [parca1].glb, [parca2].glb. Sahne [ortamı bir cümleyle anlat] olsun: [zemin], [arka plan], [ışık]. Karakter ortada dursun ve yürüme animasyonu döngüde oynasın. [parca1] karakterin solunda, [parca2] sağında dursun. Kamera göz hizasında, hafif yandan, karakteri tam boy görecek şekilde. Gölgeler açık olsun. Sayfa 1080x960 oranında çalışsın, arka planda hiçbir arayüz elemanı olmasın. Sadece kodu ver.

KONTROL

Oyuna almadan önce

Neye bakılır	Nasıl	Olması gereken
Ölçek	Modeli sahneye koy, yanına bir kapı veya sandalye koy.	insan boyu
Merkez	Modelin orijini ayakların arasında mı?	ayak hizası
Yön	Karakter sahnenin ileri yönüne bakıyor mu?	+Z
Poligon	İstatistik panelinden üçgen sayısına bak.	50.000 altı
Animasyon	Döngüyü üç tur oynat, sıçrama var mı?	kesintisiz

SINIRLAR

Haklar ve dürüstlük

- Ücretli planda ürettiğin modelin ticari haklarını sen alıyorsun. Ücretsiz planda üretilenler **CC BY 4.0** ile geliyor, yani kullanırken kaynak göstermen gerekiyor. Kendi planını şartlardan kontrol et.
- Pazaryerine yükleyeceksen yapay zeka etiketini işaretle. Sketchfab bunu zorunlu tuttu, diğerleri de tutuyor.

- Mevcut bir oyunun karakterini tarif edip üretme. Telif o karakterin sahibinde.

- Yapay zekayla ürettiğini gizleme. Soran olursa söyle, iş bu şekilde dönüyor.

GERÇEKÇİ OL

Pazaryerlerinde yapay zeka modelleri yükleme sayısının büyük kısmını oluşturuyor ama satışın küçük kısmını alıyor. Bu işin asıl karşılığı kendi projende hız kazanmak ve bir ekibe iş yapmak.

TEK SAYFA

Sıra böyle

- Tripo'da **Image** bölümünde T Pose şablonuyla karakter görselini üret.
- Beğendiğin varyantı **Smart Mesh P2.0** ile 3D'ye çevir.
- Wireframe'e bak, quad topoloji düzgün mü kontrol et.
- Aynı yöntemle iki yan parça üret.
- Smart UV** ile yüzeyi aç, rig şablonunu uygula.
- Text to Motion** ile hareketi yazıp animasyonu al.
- GLB olarak dışa aktar, sahneye yerleştir.

ARAÇ

Tripo'ya kaydol

TRIPO

Rehberdeki bütün adımlar Tripo üzerinden anlatıldı. Aşağıdaki linkten kaydolursan **500 kredi hediye** geliyor.

DAVET KODU

07FAGT

Kod girme kutusu kayıttan sonraki ilk 24 saat görünür.

İNDİRİM KODU

TRIPOCREW

İlk Pro ayında yüzde 60 indirim.

https://studio.tripo3d.ai/home?invite_code=07FAGT&utm_source=Instagram&utm_medium=kol&utm_campaign=kol_mirzabuilds

@mirzabuilds · Oyuna hazır 3D karakter, kurulum rehberi · yoruma 3D yaz